

KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11)Publication number: 1020030033591 A
 (43)Date of publication of application: 01.05.2003

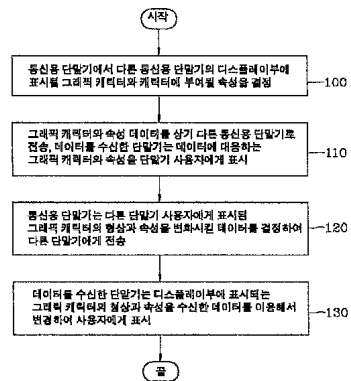
(21)Application number: 1020010065660
 (22)Date of filing: 24.10.2001
 (30)Priority: ..
 (51)Int. Cl H04B 1/38

(71)Applicant: KOREA INTER MEDIA CO., LTD.
 (72)Inventor: BYUN, HUI CHEOL
 MUN, SEONG JAE

(54) METHOD FOR DISPLAYING AND CHANGING GRAPHIC CHARACTER IN COMMUNICATION TERMINAL AND DEVICE THEREFOR

(57) Abstract:

PURPOSE: A method for displaying and changing a graphic character in a communication terminal and a device therefor are provided to connect a communication terminal to more than one other communication terminal including a displayer through a predetermined relay unit, so as to display and change a graphic character on the displayer of the other communication terminal. CONSTITUTION: A communication terminal decides a graphic character to be displayed on a displayer of another communication terminal and an attribute to be assigned to the character(100). The communication terminal transmits the graphic character and attribute data to the another communication terminal, and the another communication terminal displays a graphic character and an attribute corresponding to the data for a terminal user(110). The communication terminal decides data for changing the shape and attribute of the graphic character displayed for another terminal user, to transmit the decided data to the another terminal(120). And the another terminal changes the shape and attribute of the graphic character displayed on the displayer by using the received data and displays the changed graphic character for the terminal user(130).



copyright KIPO 2003

Legal Status

- Date of request for an examination (20011024)
- Notification date of refusal decision ()
- Final disposal of an application (rejection)
- Date of final disposal of an application (20040531)
- Patent registration number ()
- Date of registration ()
- Number of trial against decision to refuse ()
- Date of requesting trial against decision to refuse ()
- Date of extinction of right ()

(19)대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. 7
H04B 1/38

(11) 공개번호 특2003-0033591
(43) 공개일자 2003년05월01일

(21) 출원번호 10-2001-0065660
(22) 출원일자 2001년10월24일

(71) 출원인 주식회사 코리아인터미디어
서울 강남구 신사동 591 동양빌딩 6층

(72) 발명자 문성재
서울특별시양천구목2동131-43초원빌라나동301호

변희철
서울특별시 마포구 현석동 밤섬현대아파트 101동 2102호

(74) 대리인 이영필
이해영

심사청구 : 있음

(54) 통신용 단말기에 그래픽 캐릭터를 표시하고 변경하는방법과 그 장치

요약

본 발명은 통신용 단말기에 그래픽 캐릭터를 표시하고 변경하는 방법 및 그 장치를 개시한다.

본 발명에 의하면, 통신용 단말기가 그래픽 캐릭터를 표시할 수 있는 디스플레이부를 포함하는 하나 이상의 다른 통신용 단말기와 소정의 중계 수단을 통해 연결되어, 상기 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 캐릭터를 표시하고 변경하는 방법에 있어서, 통신용 단말기에서 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 표시될 그래픽 캐릭터와 캐릭터에 부여될 속성을 결정하고, 통신용 단말기는 그래픽 캐릭터와 속성 데이터를 다른 통신용 단말기로 전송하고, 데이터를 수신한 다른 단말기는 그 데이터에 대응하는 그래픽 캐릭터와 속성을 단말기 사용자에게 표시하고, 통신용 단말기는 다른 단말기 사용자에게 표시된 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 변화시킬 데이터를 결정하여 다른 단말기에게 전송하며, 데이터를 수신한 다른 단말기는 디스플레이부에 표시되는 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 수신한 데이터를 이용하여 변경하여 단말기 사용자에게 표시함으로써, 통신망을 통해 상대방과 간접적인 대화를 할 수 있으며, 통신을 이용하는 새로운 방법을 제공하여 휴대폰과 같은 단말 장치의 이용 용도를 확장하게 되어, 통신망을 이용하는 사용자의 편의성이 대폭 확대된다.

대표도

도 1

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명에 따른 통신용 단말기의 디스플레이부에 캐릭터를 표시하고 변경하는 방법의 흐름을 도시한 것이다.

도 2는 본 발명에 따른 통신용 단말기의 디스플레이부에 캐릭터를 표시하고 변경하는 장치의 구성을 블록으로 도시

한 것이다.

도 3은 본 발명의 일실시예로 휴대폰을 단말 수단으로 하여 본 발명에 따른 방법을 실시하는 구성을 도시한 것이다.

도 4는 본 발명에 따라 상대방의 휴대폰에 표시된 화면의 일 예를 도시한 것이다.

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 통신망을 통해 콘텐츠를 이용하는 분야에 관한 것으로, 유선 혹은 무선의 통신용 단말기에 소정의 형상과 속성을 가진 캐릭터를 표시하는 방법에 관한 것이다.

종래에는 그래픽 형상을 표현할 수 있는 통신용 단말기의 디스플레이부에 어떤 캐릭터를 표시하는 것은 단말기 자체 적으로 혹은 캐릭터에 대한 데이터를 다운로드받아 표시하였으며, 그 캐릭터의 형상을 바꾸는 경우에는 바뀐 캐릭터에 대한 데이터를 다시 다운로드받아 바뀐 형상의 캐릭터를 표시한다.

이는 통신용 단말기를 사용하는 사용자의 선택에 의해 자신의 단말기에 표시될 캐릭터를 결정하는 것이며, 다른 사람이 상기 사용자에 대한 관심의 표시 내지는 친분의 유지의 의사로 단말기 사용자에게 보일 캐릭터를 전송할 수 있는 방법은 없다. 또한 다른 사람의 통신용 단말기에 현재 표시되는 캐릭터의 형상을 바꿀 수 있는 방법도 역시 없다.

즉, 통신용 단말기(예를 들면 휴대폰)의 디스플레이부에 표시되는 캐릭터의 형상을 다른 사람이 결정하거나 바꾸는 것은 제공하지 못하고 있다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제는, 상기의 문제점을 해결하기 위해, 통신용 단말기가 그래픽 캐릭터를 표시할 수 있는 디스플레이부를 포함하는 하나 이상의 다른 통신용 단말기와 소정의 중계 수단을 통해 연결되어, 그 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 그래픽 캐릭터를 표시하고 변경하는 방법 및 그 장치를 제공하는 데 있다.

발명의 구성 및 작용

상기 기술적 과제를 해결하기 위한 본 발명에 의한, 통신용 단말기가 그래픽 캐릭터를 표시할 수 있는 디스플레이부를 포함하는 하나 이상의 다른 통신용 단말기와 소정의 중계 수단을 통해 연결되어, 상기 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 그래픽 캐릭터를 표시하고 변경하는 방법에 있어서, (a) 통신용 단말기에서 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 표시될 그래픽 캐릭터와 캐릭터에 부여될 속성을 결정하는 단계; (b) 상기 통신용 단말기는 상기 그래픽 캐릭터와 속성 데이터를 상기 다른 통신용 단말기로 전송하고, 상기 데이터를 수신한 다른 단말기는 그 데이터에 대응하는 그래픽 캐릭터와 속성을 단말기 사용자에게 표시하는 단계; (c) 상기 통신용 단말기는 상기 다른 단말기 사용자에게 표시된 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 변화시킬 데이터를 결정하여 상기 다른 단말기에게 전송하는 단계; 및 (d) 상기 데이터를 수신한 다른 단말기는 디스플레이부에 표시되는 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 상기 수신한 데이터를 이용해서 변경하여 단말기 사용자에게 표시하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

상기 다른 기술적 과제를 해결하기 위한 본 발명에 의한, 통신용 단말기에 그래픽 캐릭터를 표시하고 변경하는 장치는, 다른 통신용 단말수단의 디스플레이부에 표시될 캐릭터에 대한 그래픽 정보, 그 캐릭터의 속성에 대한 정보 및 상기 다른 통신용 단말수단을 지정하는 정보를 포함하는 데이터를 전송하는 제1통신용 단말 수단; 상기 제1통신용 단말 수단으로부터 전송되는 데이터를 수신하여 그 데이터에 포함된 단말 수단 지정 정보에 대응하는 단말 수단으로 상기 수신한 데이터를 전송하는 중계 수단; 및 그래픽 정보에 대응하는 그래픽 캐릭터를 표시하는 디스플레이부를 구비하며, 상기 중계 수단을 통해 상기 제1통신용 단말수단으로부터 전송되는 데이터를 수신하고, 수신된 정보에서 그래픽 정보와 속성에 대한 정보를 추출 하며, 추출된 그래픽과 속성 정보에 대응하는 캐릭터와 캐릭터에 대한 속성을 상기 디스플레이부에 표시하는 제2통신용 단말 수단을 포함하는 것을 특징으로 한다.

본 발명에 의한, 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 그래픽 캐릭터를 표시하고 변경하는 프로그램을 기록한 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체에 있어서, (a) 통신용 단말기에서 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 표시될 그래픽 캐릭터와 캐릭터에 부여될 속성을 결정하는 단계; (b) 상기 통신용 단말기는 상기 그래픽 캐릭터와 속성 데이터를 상기 다른 통신용 단말기로 전송하고, 상기 데이터를 수신한 다른 단말기는 그 데이터에 대응하는 그래픽 캐릭터와 속성을 단말기 사용자에게 표시하는 단계; (c) 상기 통신용 단말기는 상기 다른 단말기 사용자에게 표시된 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 변화시킬 데이터를 결정하여 상기 다른 단말기에게 전송하는 단계; 및 (d) 상기 데이터를 수신한 다른 단말기는 디스플레이부에 표시되는 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 상기 수신한 데이터를 이용해서 변경하여 단말기 사용자에게 표시하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

이하에서 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 일 실시예를 상세히 설명한다.

도 1은 본 발명에 따른 통신용 단말기의 디스플레이부에 캐릭터를 표시하고 변경하는 방법의 흐름을 도시한 것이다. 통신용 단말기가 그래픽 캐릭터를 표시할 수 있는 디스플레이부를 포함하는 하나 이상의 다른 통신용 단말기와 소정의 중계 수단을 통해 연결되어, 상기 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 캐릭터를 표시하고 변경하는 이 방법은, 통신용 단말기에서 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 표시될 그래픽 캐릭터와 캐릭터에 부여될 속성을 결정하고(100 단계), 통신용 단말기는 상기 그래픽 캐릭터와 속성 데이터를 상기 다른 통신용 단말기로 전송하고, 상기 데이터를 수신한 다른 단말기는 그 데이터에 대응하는 그래픽 캐릭터와 속성을 단말기 사용자에게 표시하며(110 단계), 상기 통신용 단말기는 상기 다른 단말기 사용자에게 표시된 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 변화시킬 데이터를 결정하여 상기 다른 단말기에게 전송하고(120 단계), 데이터를 수신한 다른 단말기는 디스플레이부에 표시되는 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 상기 수신한 데이터를 이용해서 변경하여 단말기 사용자에게 표시한다(130 단계).

도 2는 본 발명에 따른 통신용 단말기의 디스플레이부에 캐릭터를 표시하고 변경하는 장치의 구성을 블록으로 도시한 것이다.

제1통신용 단말 수단(200)은 다른 통신용 단말수단의 디스플레이부에 표시될 캐릭터에 대한 그래픽 정보, 그 캐릭터의 속성에 대한 정보 및 상기 다른 통신용 단말수단을 지정하는 정보를 포함하는 데이터를 전송하며, 중계 수단(210)은 제1통신용 단말 수단(200)으로부터 전송되는 데이터를 수신하여 그 데이터에 포함된 단말 수단 지정 정보에 대응하는 단말 수단으로 상기 수신한 데이터를 전송하고, 제2통신용 단말 수단(220)은 그래픽 정보에 대응하는 그래픽 캐릭터를 표시하는 디스플레이부를 구비하며, 중계 수단(210)을 통해 제1통신용 단말 수단(200)으로부터 전송되는 데이터를 수신하고, 수신된 정보에서 그래픽 정보와 속성에 대한 정보를 추출하며, 추출된 그래픽과 속성 정보에 대응하는 캐릭터와 캐릭터에 대한 속성을 디스플레이부에 표시한다.

이때에 제1통신용 단말 수단(200) 및 제2통신용 단말 수단(220)은 휴대전화임이 바람직하다.

도 3은 본 발명의 일 실시예로 휴대폰을 단말 수단으로 하여 본 발명에 따른 방법을 실시하는 구성을 도시한 것이다.

제1통신용 단말 수단인 휴대폰(300)은 다른 휴대폰의 디스플레이부(322)에 표시될 그래픽 캐릭터와 캐릭터에 부여될 속성을 결정한다(100 단계). 도 4는 이와 같은 과정을 통해 상대방의 휴대폰에 표시될 화면의 일 예를 도시한 것이다.

도 4에 도시된 캐릭터와 속성은 일 예일 뿐이며, 휴대폰(300) 사용자에게 의해 선택될 수 있을 것이며, 혹은 실시예에 따라서는 캐릭터가 정해지면 그 캐릭터에 부여되는 속성의 종류를 고정하여 본 발명을 실시할 수 있을 것이다.

통신용 단말기인 휴대폰(300)에서는 상대 휴대폰(320)을 지정하여 그래픽 캐릭터와 속성 데이터를 전송한다(110 단계). 이때에 상대 휴대폰에 미리 전화를 걸어 호 설정을 한 후에 그래픽 데이터와 속성 데이터를 전송할 수도 있을 것이며, 그래픽 데이터와 속성 데이터를 결정하고 상대 휴대폰의 전화번호를 설정한 후에, 예를 들면, 'SEND' 키를 눌러 전송할 수도 있을 것이다.

이 전송된 데이터는 중계 수단(210)인 기지국(310)에서 수신되며, 기지국(310)에서는 수신한 데이터에 포함된 단말 수단 지정 정보인 휴대폰 전화번호에 대응하는 단말 수단인 휴대폰(320)으로 수신한 데이터를 전송한다(110 단계).

데이터를 수신한 다른 휴대폰(320)은 수신한 데이터에 대응하는 그래픽 캐릭터와 속성을 디스플레이부(322)를 통해 단말기 사용자에게 표시한다(110 단계). 표시된 일 예가 도 4에 도시되어 있다.

휴대폰(300) 사용자가 다른 휴대폰(320) 사용자에게 표시된 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 변화시킬 데이터를 결정하고, 기지국(310)을 통해 다른 휴대폰(320)에게 전송한다(120 단계). 이것은 현재 표시된 캐릭터를 바꾸거나 혹은 현재 표시된 캐릭터를 변경시킬, 예를 들면 캐릭터에 모자를 씌우거나 장식품을 추가하는, 데이터를 결정하고 전송한다. 이때에 캐릭터의 속성을 변경시킬 데이터, 예를 들면 도 4에서 건강도를 증진시킬 데이터를 전송하여 현재 다른

휴대폰(320)의 디스플레이부(322)에 표시되는 캐릭터의 속성을 변화시킬 수 있도록 한다.

위와 같은 데이터를 수신한 다른 휴대폰(320)은 디스플레이부(322)에 표시되는 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 상기 수신한 데이터를 이용해서 변경하여 단말기 사용자에게 표시한다(130 단계).

상기와 같은 과정을 통해 다른 사람의 휴대폰에 표시될 캐릭터와 그 속성을 결정하고, 캐릭터와 속성을 변경시킬 수 있다.

위와 같은 서비스를 제공하는 프로그램은 휴대폰 자체적으로 내장할 수도 있을 것이며, 혹은 무선 통신망 서비스 제공업자가 본 발명에 따른 프로그램을 제공하고 사용자는 특정 번호로 접속하여 상기 프로그램을 휴대폰으로 다운로드하여 실행할 수 있을 것이다.

이때에 참조번호 120 단계에서 이미 설정된 캐릭터와 속성을 변경시킬 데이터를 결정하는 것을, 예를 들면, 휴대폰(300)의 화면에 '캐릭터 운동시키기'와 같은 메뉴를 표시하고, 그 메뉴를 선택하면 상대방 휴대폰(320)에 표시된 캐릭터의 속성의 '건강도'의 점수가 높아지도록 할 수 있을 것이다. 이를 통해 사용자가 본 발명을 쉽게 실행할 수 있도록 할 수 있다.

도 2에서 제1통신용 단말 수단 및 제2 통신용 단말 수단이 휴대폰인 경우의 예를 들었지만 통신용 단말 수단은 일반 PC, PDA와 같은 단말 장치를 사용해도 본 발명이 구현되는 것에는 지장이 없다.

예를 들어 제1통신용 단말 수단(200)으로 PC가 사용되는 예를 설명한다. 제1통신용 단말 수단(200)으로 PC를 사용하고 제2통신용 단말 수단(220)으로 도 3과 같이 휴대폰을 사용하는 경우에 중계 수단(210)으로는 PC가 인터넷과 같은 통신망을 통해 접속되는 서버가 될 것이며, 중계 수단인 이 서버에서는 통신망을 통해 수신된 데이터를 PSTN 망과 무선 통신망을 통해 제2 통신용 단말 수단인 휴대폰으로 전송한다.

제2통신용 단말 수단이 PC인 경우에도 제1통신용 단말 수단인 PC는 인터넷을 통해 캐릭터와 속성에 관련된 데이터를 전송하고 이는 중계 수단인 인터넷 서버를 통해 제2통신용 단말 수단인 다른 PC로 전송될 것이다. 다른 PC에서는 자신의 디스플레이부인 모니터와 같은 장치를 통해 사용자에게 캐릭터와 속성을 표시할 수 있다. 그리고 이 경우에만 PC에서 다른 PC를 지정하는 것은 그 다른 PC가 인터넷에 접속한 경우에는 그 PC에 할당된 IP 어드레스를 지정하는 것이 될 것이다. 이 IP 어드레스는 PC가 인터넷에 접속할 때마다 바뀔 수도 있지만 IP 어드레스는 PC가 인터넷에 접속한 경우 해당 PC에서 쉽게 알 수 있다. 그러므로 이 IP 어드레스를 상대방 PC에게 알리는 방법은 당업자의 입장에서는 자명할 것이므로 별도의 예를 들 지는 않는다.

그리고 그래픽 캐릭터의 예를 도 4에서는 동물의 예를 들고, 캐릭터의 속성에 대해서는 그 동물을 키우는 데 필요한 것들을 예로 들었지만, 캐릭터를 휴대폰(300)을 사용하여 데이터를 전송하는 사용자의 아바타(avata)로 설정하고, 속성 데이터는 아바타의 감정, 몸 상태와 같은 것들을 설정하여 상대방의 휴대폰(320)에 자신의 아바타 캐릭터를 표시하게 한다. 그리고 시간이 날 때마다 혹은 일정 시간 간격(예를 들면 1시간)으로 상대방의 휴대폰에 전화를 걸어 자신의 감정을 표시하는 혹은 자신의 상태를 표시하는 속성에 대한 데이터를 전송하여 캐릭터의 상태를 변화시킬 수 있을 것이다. 그리고 동시에 캐릭터의 형상에 대한 것을 변화시켜 예를 들면 아바타가 입고있는 의복의 형상을 바꾸거나 추가할 수 있을 것이다.

다른 응용 방법으로는 상대방의 휴대폰의 디스플레이부에 표시되는 캐릭터를 상대방에 대응되는 아바타로 설정하여 그 형상과 속성을 변화시킬 수도 있을 것이다.

혹은 그래픽 캐릭터를 동물과 같은 것으로 설정하고 계속적으로 전화 접속을 통해 그 캐릭터를 키우는 것과 같은 속성에 대한 데이터를 전송하면 상대방의 휴대폰에 사는 가상의 생명체를 키우는 데 사용될 수 있을 것이다.

도 1, 또는 도 2의 각 기능 블록은 소프트웨어적인 방법을 통해 혹은 PLD, FPGA와 같은 프로그래밍 소자나 프로그램의 실행 코드가 담긴 ROM과 같은 소자를 통해 구현할 수 있으며, 이는 본 발명이 속한 분야에 통상의 기술을 가진 자라면 용이하게 알 수 있는 것이다.

그리고 본 발명에 따른 상기의 각 단계들은 일반적인 프로그래밍 기법을 이용하여 소프트웨어적으로 또는 하드웨어적으로 다양하게 구현할 수 있다는 것은 이 분야에 통상의 기술을 가진 자라면 용이하게 알 수 있는 것이다.

그리고 본 발명의 일부 단계들은 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현하는 것이 가능하다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체는 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체의 예로는 ROM, RAM, CD-ROM, CD-RW, 자기 테이프, 플로피 디스크, HDD, 광 디스크, 광자기 저장장치 등이 있으며, 또한 캐리어 웨이브(예를 들어 인터넷을 통한 전송)의 형태

로 구현되는 것도 포함한다. 또한 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로 저장되고 실행될 수 있다.

발명의 효과

본 발명에 의하면, 통신용 단말기가 그래픽 캐릭터를 표시할 수 있는 디스플레이부를 포함하는 하나 이상의 다른 통신용 단말기와 소정의 중계 수단을 통해 연결되어, 상기 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 캐릭터를 표시하고 변경하는 방법에 있어서, 통신용 단말기에서 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 표시될 그래픽 캐릭터와 캐릭터에 부여될 속성을 결정하고, 통신용 단말기는 그래픽 캐릭터와 속성 데이터를 다른 통신용 단말기로 전송하고, 데이터를 수신한 다른 단말기는 그 데이터에 대응하는 그래픽 캐릭터와 속성을 단말기 사용자에게 표시하고, 통신용 단말기는 다른 단말기 사용자에게 표시된 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 변화시킬 데이터를 결정하여 다른 단말기에게 전송하며, 데이터를 수신한 다른 단말기는 디스플레이부에 표시되는 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 수신한 데이터를 이용하여 변경하여 단말기 사용자에게 표시함으로써, 통신망을 통해 상대방과 간접적인 대화를 할 수 있으며, 통신을 이용하는 새로운 방법을 제공하여 휴대폰과 같은 단말 장치의 이용 용도를 확장하게 되어, 통신망을 이용하는 사용자의 편의성이 대폭 확대된다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

통신용 단말기가 그래픽 캐릭터를 표시할 수 있는 디스플레이부를 포함하는 하나 이상의 다른 통신용 단말기와 소정의 중계 수단을 통해 연결되어, 상기 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 그래픽 캐릭터를 표시하고 변경하는 방법에 있어서,

(a) 통신용 단말기에서 다른 통신용 단말기의 디스플레이부에 표시될 그래픽 캐릭터와 캐릭터에 부여될 속성을 결정하는 단계;

(b) 상기 통신용 단말기는 상기 그래픽 캐릭터와 속성 데이터를 상기 다른 통신용 단말기로 전송하고, 상기 데이터를 수신한 다른 단말기는 그 데이터에 대응하는 그래픽 캐릭터와 속성을 단말기 사용자에게 표시하는 단계;

(c) 상기 통신용 단말기는 상기 다른 단말기 사용자에게 표시된 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 변화시킬 데이터를 결정하여 상기 다른 단말기에게 전송하는 단계; 및

(d) 상기 데이터를 수신한 다른 단말기는 디스플레이부에 표시되는 그래픽 캐릭터의 형상과 속성을 상기 수신한 데이터를 이용하여 변경하여 단말기 사용자에게 표시하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신용 단말기에 그래픽 캐릭터를 표시하고 변경하는 방법.

청구항 2.

다른 통신용 단말수단의 디스플레이부에 표시될 캐릭터에 대한 그래픽 정보, 그 캐릭터의 속성에 대한 정보 및 상기 다른 통신용 단말수단을 지정하는 정보를 포함하는 데이터를 전송하는 제1통신용 단말 수단;

상기 제1통신용 단말 수단으로부터 전송되는 데이터를 수신하여 그 데이터에 포함된 단말 수단 지정 정보에 대응하는 단말 수단으로 상기 수신한 데이터를 전송하는 중계 수단; 및

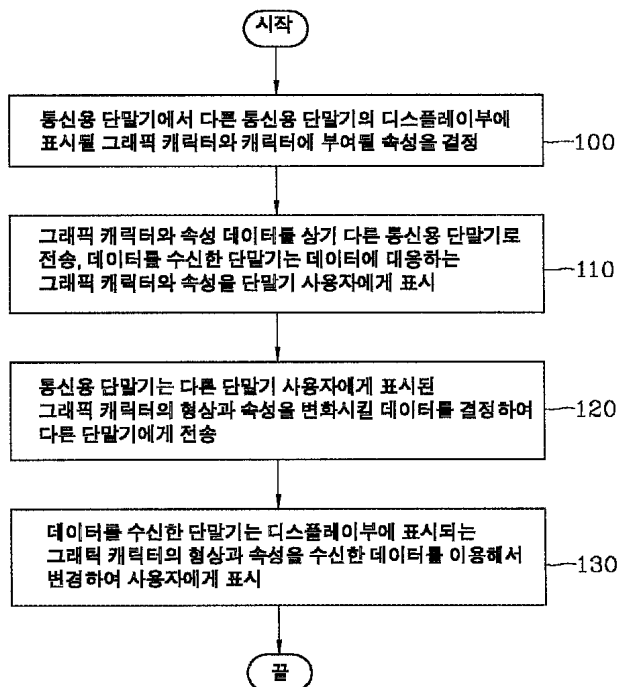
그래픽 정보에 대응하는 그래픽 캐릭터를 표시하는 디스플레이부를 구비하며, 상기 중계 수단을 통해 상기 제1통신용 단말수단으로부터 전송되는 데이터를 수신하고, 수신된 정보에서 그래픽 정보와 속성에 대한 정보를 추출하며, 추출된 그래픽과 속성 정보에 대응하는 캐릭터와 캐릭터에 대한 속성을 상기 디스플레이부에 표시하는 제2통신용 단말 수단을 포함하는 것을 특징으로 하는 통신용 단말기에 그래픽 캐릭터를 표시하고 변경하는 장치.

청구항 3.

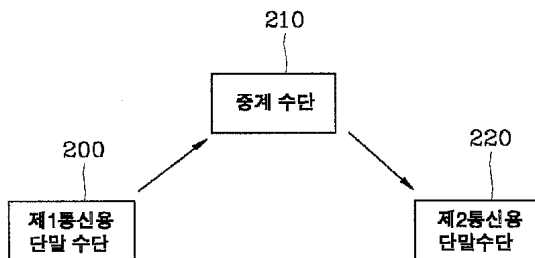
제2항에 있어서,

상기 제1통신용 단말 수단 및 제2통신용 단말 수단은 휴대전화임을 특징으로 하는 통신용 단말기에 그래픽 캐릭터를 표시하고 변경하는 장치.

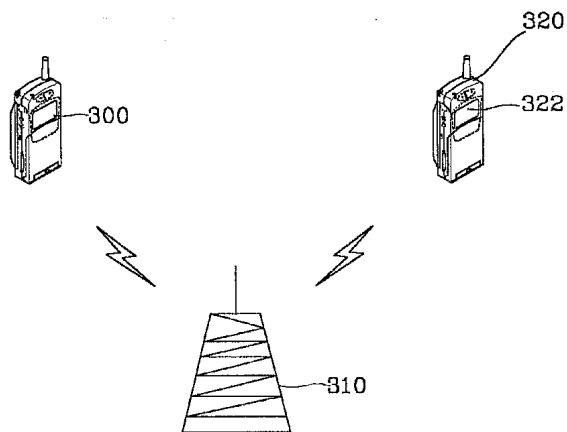
도면1



도면2



도면3



도면4

